PIADAS • QUADRINHOS • CURIOSIDADES

Abril

RECREIO

27º Prêmio Abril de Jornalismo

• RECREIO • Revista do Ano

R$ 5,90
Ano 4 • Nº 175
17/7/2003

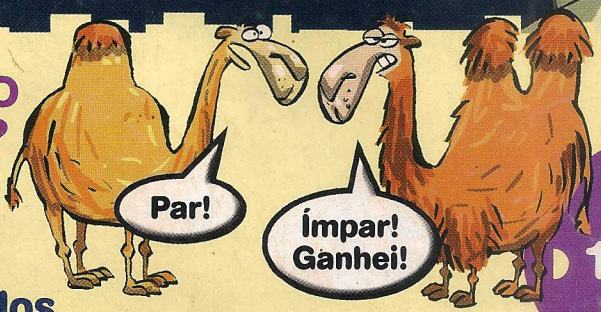
www.RECREIONLINE.com.br

ISSN 1517-7457 12788/1 00175
9 771517 746002

Chega aos cinemas o novo sucesso japonês

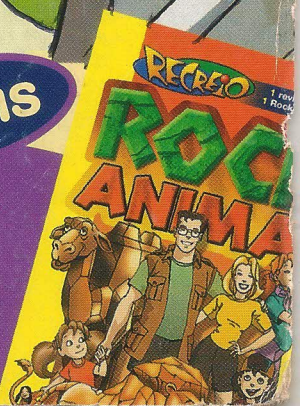
A viagem de CHIHIRO

DROMEDÁRIO OU CAMELO?
Descubra as diferenças entre bichos muito parecidos



GRÁTIS

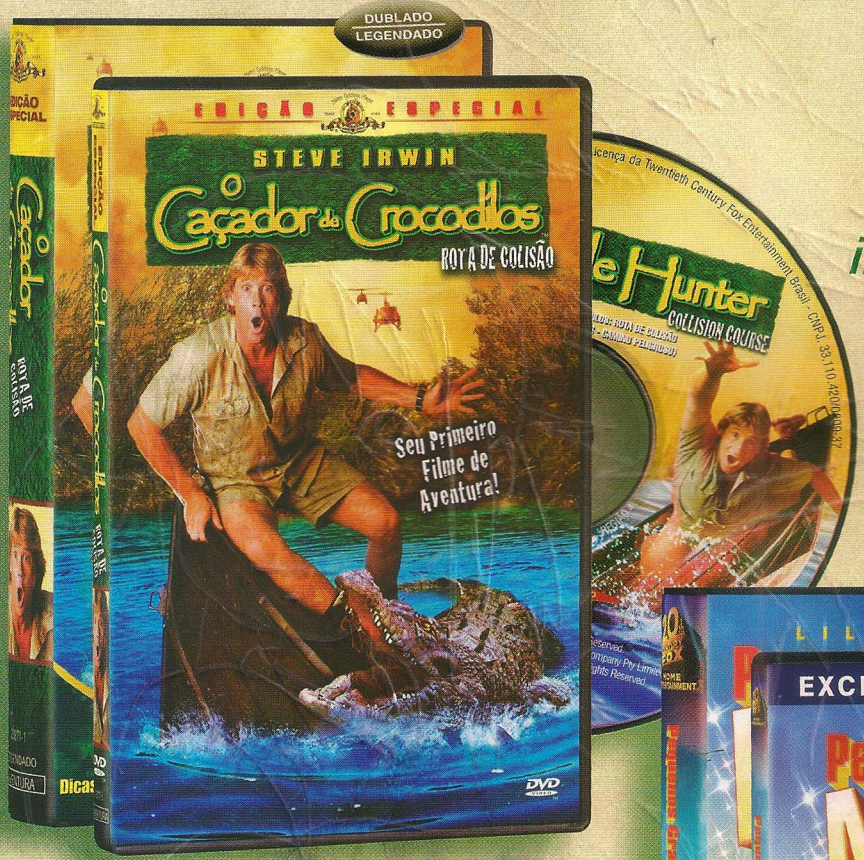
Envelope-surpresa com:
- 1 ROCKANIMAL
- 1 minigibi



Crocodilos me mordam!

Já na sua Locadora!

Ação e aventura como você nunca viu.



O famoso caçador de crocodilos, Steve Irwin, numa aventura incrível para deixar, inclusive os crocodilos, de boca aberta!

EM DVD VIDEO E VHS*

*EXCLUSIVO PARA LOCAÇÃO

Altas confusões e muita diversão num jogo onde um par de tênis velhos pode fazer você, literalmente, voar baixo!

EM DVD VIDEO E VHS

EXCLUSIVOS PARA LOCAÇÃO

© 2003 MGM HOME ENTERTAINMENT LLC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. ©2003 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. ©2003 TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. "TWENTIETH CENTURY FOX", "FOX" E SEUS LOGOS ASSOCIADOS SÃO PROPRIEDADES DA TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION E SÃO USADOS SOB LICENÇA.

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Honoráveis tradições**
Você conhece a cultura do Japão?

8 CINEMA **A Viagem de Chihiro**
Uma aventura cheia de suspense no cinema.

12 FAZENDO ARTE **Eles nadam no vento**
Faça um móbile de peixinhos.

14 PASSATEMPO **Labirinto**
Encontre o caminho até o Brasil.

15 CHIPS E BITS **Carinho na rede**
Mande cartões para seus amigos.

16 ERA UMA VEZ **De repente, música na voz**
A história de uma árvore mágica.

18 PASSATEMPO **Enigma**

19 NO SITE **RECREIO na rede**

20 PASSATEMPO **Cadê?**

24 ROCK ANIMAL **Para brincar**
Dicas de jogos com pedras.

26 BICHOS **Quem é quem**
Veja como diferenciar bichos bem parecidos.

29 **QUADRINHOS**

39 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**

CAPA: DIVULGAÇÃO (CHIHIRO) / JEAN GALVÃO (BICHOS) / © CAPTAIN CAVEMAN AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © 2003 HANNA-BARBERA WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.(S02)

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUAL O ANIMAL MAIS VENENOSO DO MUNDO?

André Arruda
Por e-mail

É uma espécie de água-viva chamada vespa-do-mar (*Chironex fleckeri*), que vive no oceano Pacífico. Um único animal possui uma quantidade de veneno capaz de matar até 60 pessoas adultas. Ao esbarrar em sua vítima, a vespa-do-mar lança milhares de agulhas microscópicas que jogam veneno na corrente sanguínea. Há um remédio que evita a morte, mas só se o socorro chegar depressa.

CONSULTORIA: AUGUSTO J. PEDREIRA (Serviço Geológico do Brasil) e DR. ULISSES MENEGUELI (presidente da Sociedade Brasileira de História da Medicina).

FONTE: LIVRO DOS RECORDES 2003, ENCICLOPEDIA BRITÂNICA, PORTAL DO HIP-HOP (www.realhiphop.com.br) e ALMANAQUE ABRIL 2003.

QUANTOS TIPOS DE DIAMANTE EXISTEM?

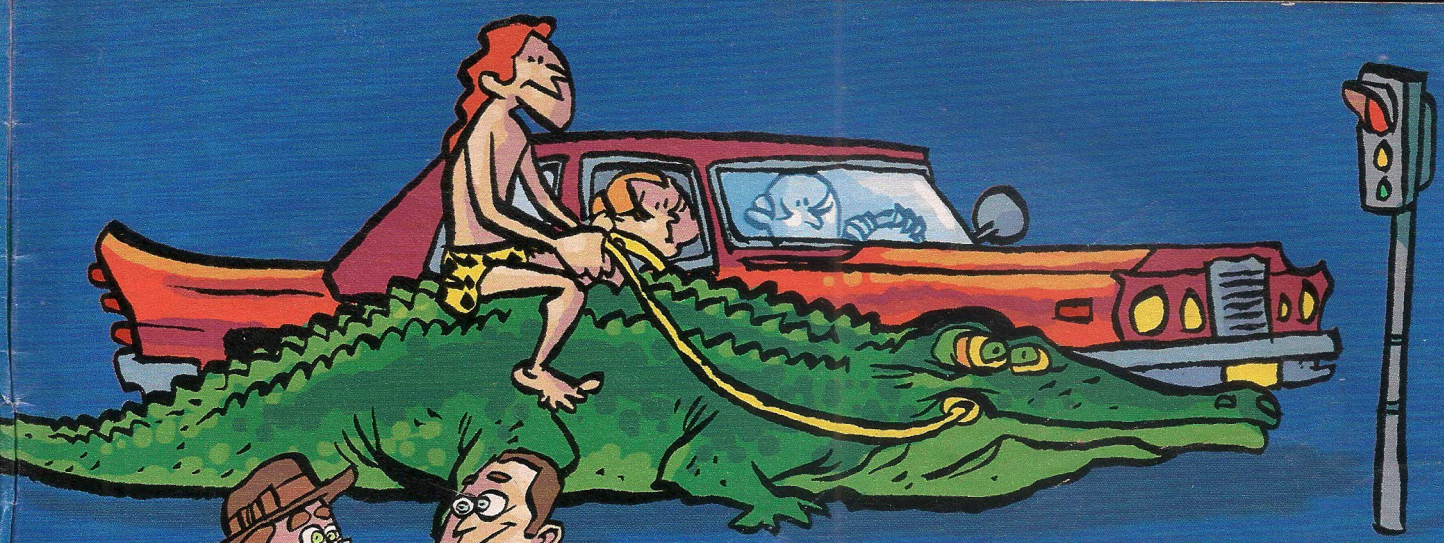
Sérgio Ricardo, 8 anos
Santo André – SP

Existem quatro tipos: o diamante que é usado em jóias, o carbonado, o boart e o balas. Esses três últimos possuem muitas impurezas e imperfeições, por isso são utilizados na indústria. Eles servem, por exemplo, para fabricar rolamentos, discos para polimento, ferramentas para cortar vidro, serras para pedras, brocas para perfuração de rochas etc.

QUANDO SURGIU O HIP-HOP?

Regina Nakanishi
São Paulo – SP

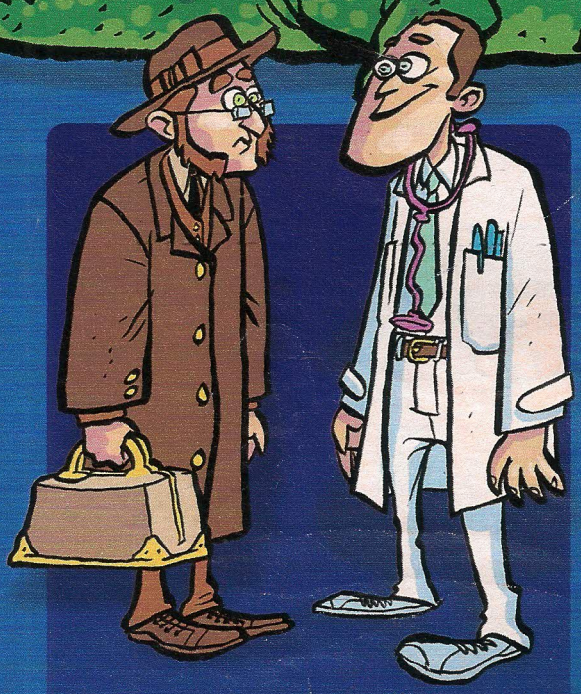
No final da década de 1970, entre os negros de Nova York, nos Estados Unidos. O movimento chegou ao Brasil nos anos 80, época em que ficou mais popular no mundo. Alguns elementos da cultura hip-hop são o grafite, que representa a arte plástica, o break, que é um estilo de dança, e o rap, que é um tipo de música.



QUAL O MAIOR CROCODILO QUE EXISTE?

Rafael Jorge
Recife – PE

É o da espécie *Crocodylus porosus*, conhecido como crocodilo-marinho ou leviatã. Ele mede cerca de 7 metros de comprimento e pode ser encontrado nas regiões tropicais da Ásia, na Nova Guiné e no norte da Austrália. Em 1966, pesquisadores descobriram o fóssil de uma espécie extinta, o *Sarcosuchus imperator*, que era ainda maior. Ele media 12 metros, o mesmo que quatro carros enfileirados, viveu há cerca de 110 milhões de anos e ganhou o apelido de Supercroc.



POR QUE OS MÉDICOS USAM ROUPA BRANCA?

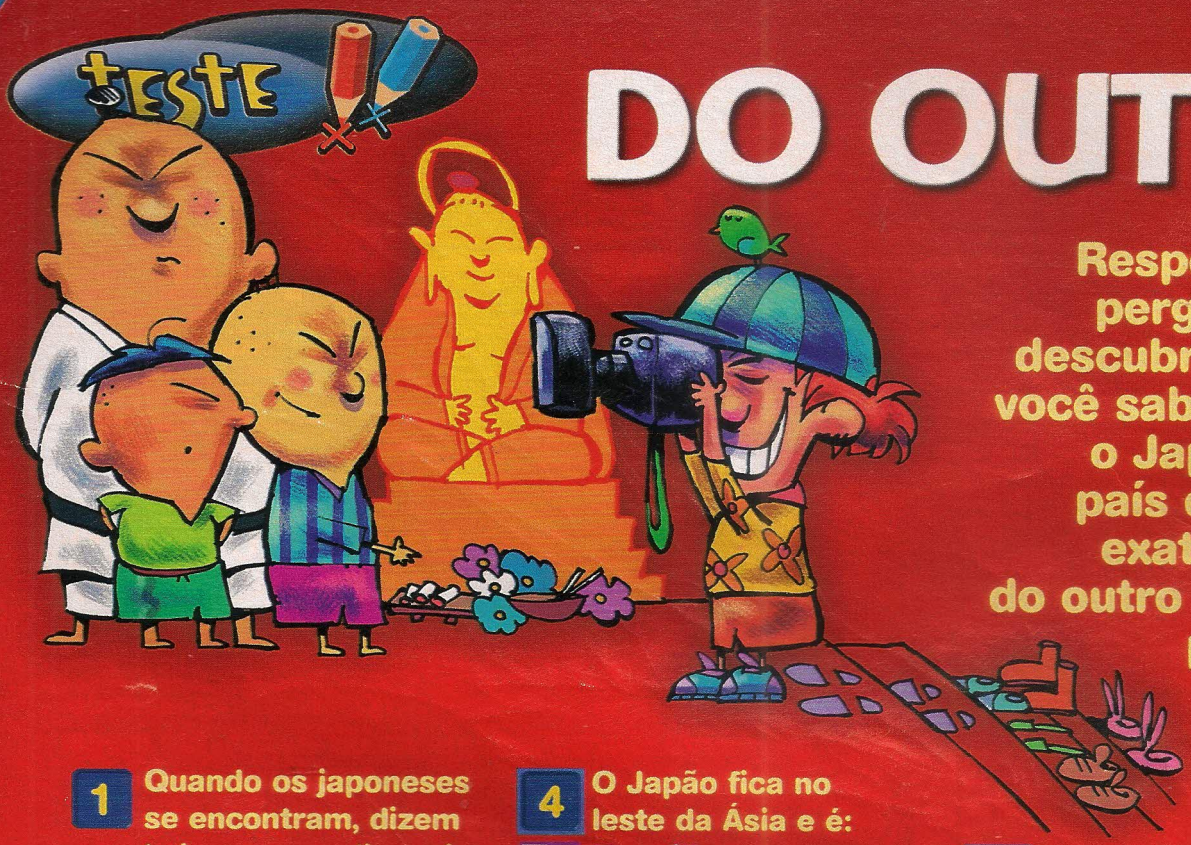
Gabriel da Silva
São Joaquim da Barra – SP

Até o século 19, os médicos usavam roupas como ternos e casacos para trabalhar. Depois, com a evolução dos conceitos de higiene e limpeza, o uso do branco foi se tornando padrão. Com roupas dessa cor a sujeira aparecia mais facilmente, aumentando a freqüência da troca da roupa. Hoje em dia, esse costume está mudando e tons como cinza ou azul-claro também estão sendo usados pelos médicos.

ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON
& GABRIEL BÁ

VOCÊ SABIA QUE...

A libra esterlina é a moeda que está há mais tempo em circulação? Ela surgiu no século 17 e ainda é usada no Reino Unido.



DO OUTRO

Responda às perguntas e descubra o que você sabe sobre o Japão, um país que fica exatamente do outro lado do planeta.

1 Quando os japoneses se encontram, dizem hai, que quer dizer oi. Na despedida, dizem sayonara, que significa:

- [ ] A Cuidado com a cabeça!
- [ ] B Lembranças à família.
- [x] C Tchau.

2 Em dias especiais, os japoneses vestem quimono, que é:

- [x] A Uma túnica longa cruzada na frente, com mangas largas.
- [ ] B Um roupão atoalhado com uma faixa preta.
- [ ] C Uma fantasia de dragão.

3 Quando entram em casa ou em templos, os japoneses têm o costume de tirar:

- [ ] A O chapéu.
- [x] B Os sapatos.
- [ ] C Uma foto.

4 O Japão fica no leste da Ásia e é:

- [ ] A Uma ilha enorme.
- [ ] B Um arquipélago com milhares de ilhas.
- [x] C Um país que não tem fronteira com o mar.

5 O que os japoneses costumam usar para comer?

- [ ] A Garfo e faca.
- [x] B Um par de palitos.
- [ ] C Colheres de bambu.

6 Depois de assistir a aulas de ciências, matemática, artes, música, culinária e costura, os alunos japoneses:

- [x] A Fazem relaxamento para recuperar as forças.
- [ ] B Voltam para casa correndo.
- [ ] C Limpam as salas, os banheiros e o pátio da escola.

7 Uma das tradições mais antigas da cultura japonesa é a iquebana, que é:

- [ ] A O costume de se abanar com leques.
- [x] B A arte de fazer arranjos de flores.
- [ ] C Um modo de fazer doce de banana.

8 No Japão há trens muito modernos, que correm a 300 quilômetros por hora e são chamados de:

- [ ] A Trens fantasmas.
- [x] B Trens-bala.
- [ ] C Trens de pouso.

9 As revistas em quadrinhos são mania no Japão. Elas são chamadas de:

- [x] A Mangás.
- [ ] B Gibis.
- [ ] C Comics.

LADO DO MUNDO

10 A bandeira do Japão é bem simples: fundo branco e ao centro:
- [ ] A Uma lua azul.
- [x] B Um sol vermelho.
- [ ] C Uma coroa.

11 Um dos esportes mais populares no Japão é:
- [ ] A O beisebol.
- [x] B O dominó.
- [ ] C O basquete.

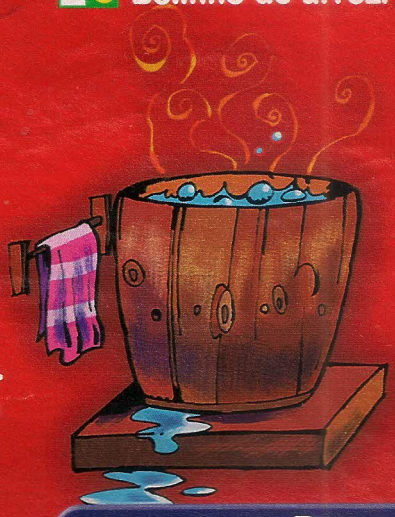
12 Muitas pessoas tomam banho em ofurô, que é:
- [ ] A Um chuveiro com controle remoto.
- [ ] B Uma banheira feita de madeira, cheia de água bem quente.
- [x] C Uma piscina coberta e aquecida.

13 Um dos maiores símbolos do Japão é um vulcão chamado:
- [ ] A Eterna Chaminé.
- [ ] B Monte Susuki.
- [x] C Monte Fuji.

14 O sashimi, comida típica do Japão, é:
- [ ] A Peixe cru.
- [x] B Sopa de peixe.
- [ ] C Bolinho de arroz.

15 Quais artes marciais surgiram no Japão?
- [ ] A Jiu-jitsu e kung fu.
- [ ] B Tai chi chuan e caratê.
- [x] C Caratê e judô.

16 No Japão, é falta de educação:
- [ ] A Comer macarrão.
- [ ] B Cantar nos karaokês.
- [x] C Visitar alguém sem levar um presente.



Para saber mais:
http://jin.jcic.or.jp/kidsweb/

Respostas corretas:
1C; 2A; 3B; 4B; 5B; 6C; 7B; 8B; 9A;
10B; 11A; 12B; 13C; 14A; 15C; 16C.

RESULTADO

De 0 a 4 pontos
Provavelmente você daria muitas mancadas se fosse ao Japão. O povo por lá costuma ser gentil com os turistas, mas teria bons motivos para rir de você. Procure ler mais sobre esse país e fique ligado em documentários de TV e sites. Tem muita coisa legal para descobrir.

De 5 a 9 pontos
Mais um pouquinho e você já pode visitar o Japão sem medo de dar foras. Algumas coisas ainda parecem estranhas, mas nada que um pouco mais de informação não dê jeito. Pesquise sempre nos livros e na internet. Pergunte a seus amigos e professores.

De 10 a 16 pontos
Você sabe muito sobre o Japão e seus costumes. Pode arrumar as malas e voar para lá sem medo de fazer feio. Continue pesquisando e descubra mais sobre esse país. Se um dia você for mesmo para lá, vai aprender outras coisas legais com os próprios japoneses.

CRIS EICH & JEAN CLAUDE

CINEMA

AVENTUR

Descubra um lugar cheio de feiticeiras, criaturas misteriosas e

Morar em outra cidade pode ser bem legal, mas não é nada fácil ficar longe dos amigos e começar uma vida nova. É exatamente por isso que a garota Chihiro se zanga quando seus pais resolvem se mudar. E ela nem desconfia que, por causa dessa mudança, vai se meter em uma grande aventura que pode transformar sua vida.

Essa menina é a heroína do desenho japonês A Viagem de Chihiro. O filme, que já ganhou o Oscar de melhor animação e outros prêmios pelo mundo, estréia nos cinemas do Brasil no dia 18 de julho.

Chihiro é uma menina mimada de 10 anos. Ela fica emburrada por ter de viajar sem querer, por isso nem percebe quando o pai decide pegar um atalho na estrada. A família acaba se perdendo e dá de

MUNDO MÁGICO

O túnel em que a família de Chihiro entra é uma passagem para um lugar abandonado. Entre as ruas e construções vazias, eles encontram uma mesa cheia de comidas maravilhosas. Mortos de fome, os pais de Chihiro devoram todas as delícias. Mas o banquete é um feitiço e eles se transformam em porcos.

A PERIGOSA

deuses no desenho A Viagem de Chihiro.

cara com um túnel longo e esquisito.

Apesar do medo da menina, que insiste para voltarem, seus pais resolvem matar a curiosidade e ver o que há do outro lado.

A partir daí, tudo começa a mudar para Chihiro e sua família.

Tudo na história é ainda mais misterioso do que parece.

PARA SABER MAIS:
www.aviagemdechihiro.com.br

Isso é apenas o começo de uma série de sustos que Chihiro vai encarar. Ao anoitecer, ela descobre que está presa ali e vê surgirem deuses e seres mágicos de todos os lados.

Logo ela conhece um menino chamado Haku. Ele explica que estão em um mundo governado pela feiticeira Yubaba. Os humanos que chegam até ali precisam provar que são úteis, senão viram bichos.

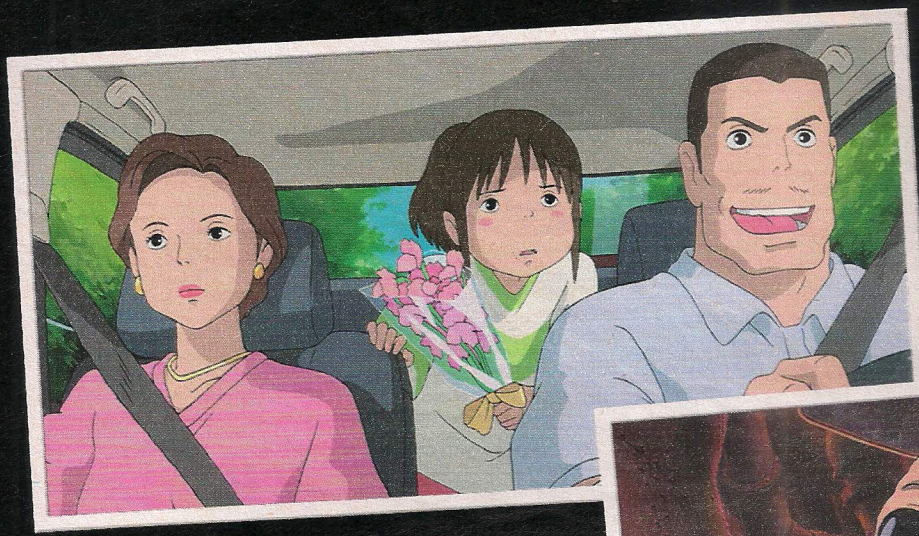
Dona de uma casa de banhos visitada por deuses e espíritos que querem relaxar, Yubaba é quem decide o futuro das pessoas que entram em seu reino. Alguns passam a trabalhar na casa de banhos, depois de terem a personalidade e o nome roubados pela bruxa. E é isso o que acontece com Chihiro.

Por mais que tenha vontade de fugir, ela não vê saída e sabe que para salvar seus pais e deixar aquele mundo de uma vez, terá de vencer seus medos e trabalhar duro até bolar um plano.

Nesse mundo enigmático, você pode até ficar com um pouco de medo também, mas vai descobrir junto com Chihiro que a amizade e o amor são os melhores ingredientes para que as pessoas mostrem toda a sua força.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

TURMA FANTÁSTICA



YUKO E AKIO OGINO

Akio, o pai de Chihiro, é curioso e não tem medo de nada, o que acaba fazendo com que ele leve até o fim a idéia de atravessar o túnel para a cidade fantástica. É tão determinado que deixa Yuko, a mãe da menina, sem outra saída a não ser segui-lo em suas maluquices, mesmo contrariando a vontade de Chihiro.

KAMAJI

Um dos mais velhos e experientes espíritos do lugar, é o responsável pelo funcionamento das caldeiras da casa de banhos. Não pára de se mexer um minuto, misturando ervas para os banhos dos deuses. Ele tem seis braços e passa o tempo todo de óculos escuros.

LIN

Uma das humanas que trabalham na casa de banhos. É ela quem dá as primeiras dicas para que Chihiro se acostume com seu novo lar e aprenda a trabalhar. No começo é um pouco brava, mas com o tempo percebe que Chihiro é uma pessoa especial.

HAKU

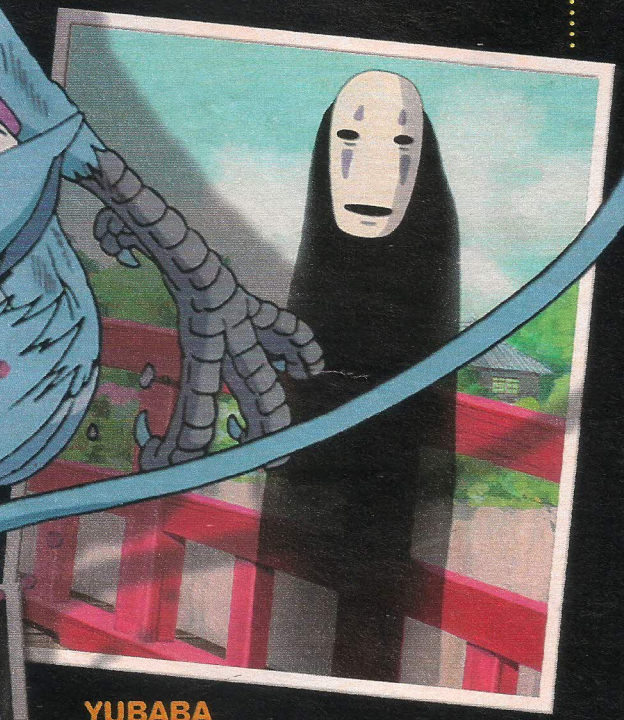
Ele esconde vários segredos e se torna o melhor amigo de Chihiro. Demonstra conhecer a garota muito bem, mesmo antes de ela se apresentar, e está o sempre por perto para ajudá-la. Mas ele é também o braço direito de Yubaba e muitas vezes some para missões especiais.

CHIHIRO

É a única filha do casal Akio e Yuko. Ela se enfurece com os pais porque eles decidem morar em outra cidade. Com a mudança, vai parar em um mundo onde reinam espíritos e lá tem de aprender a encontrar a sua coragem.

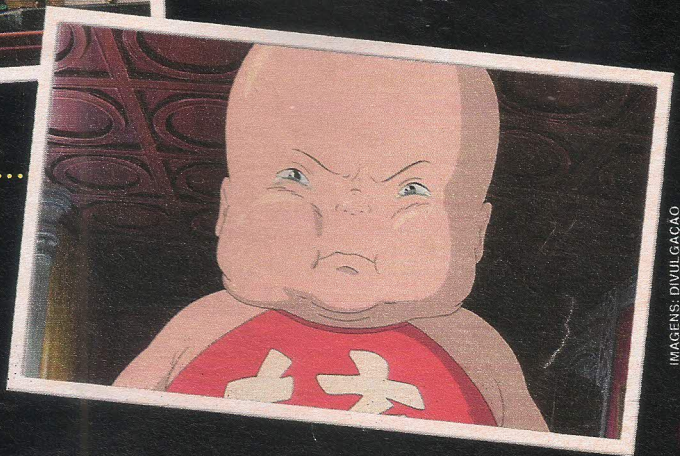
KAONASHI

Conhecido como Sem Rosto, ele tem o corpo formado por sombras e usa uma máscara. Chihiro o convida para entrar na casa de banhos para se proteger do temporal sem saber que pode ser perigoso.



YUBABA

É a feiticeira que controla o mundo fantástico. Adora jóias e roupas coloridas e usa vários anéis em cada mão. Para tomar conta de tudo o que acontece em seu reino, ela se transforma em um pássaro com a sua própria cara. É dona de uma casa de banhos muito especial e adora dar ordens para mostrar quem manda por lá. O sinistro coração de Yubaba só amolece quando está com Bou, seu querido bebê.



BOU

É um bebê gigante que vive em um quarto cheio de brinquedos porque sua mãe acha que ele é indefeso demais. Para ter o que quer, Bou não economiza choro nem birra. Mas Chihiro vai levá-lo para conhecer a vida fora do quarto de brinquedos.

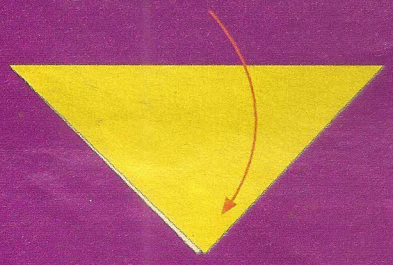
IMAGENS: DIVULGAÇÃO

PEIXINHOS

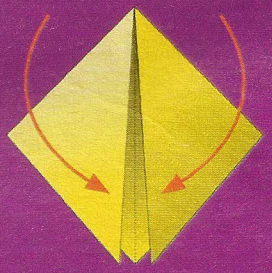
Você vai precisar de:

- quadrados de **papel**
- **barbante** colorido
- **miçangas**

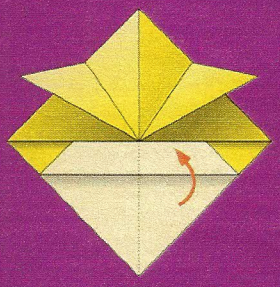
Origami é a arte japonesa de dobra
diferente seguindo essa técnica? É



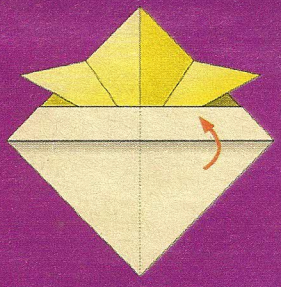
1 Dobre o papel ao meio na diagonal.



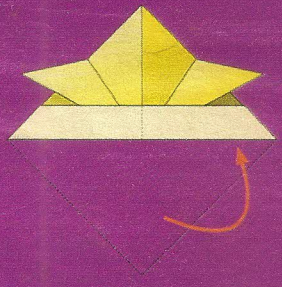
2 Dobre as duas pontas até o centro.



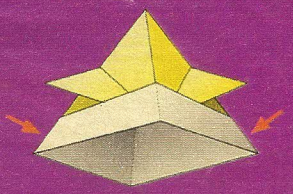
6 Dobre a ponta de novo, como no esquema.



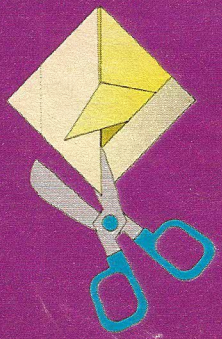
7 Dobre a ponta para cima mais uma vez.



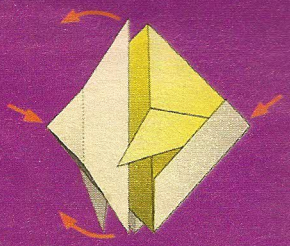
8 Dobre para trás o triângulo de baixo.



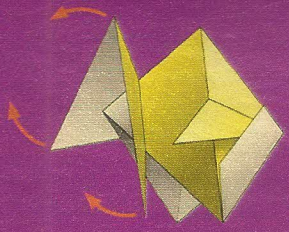
9 Abra a figura pondo o dedo por dentro.



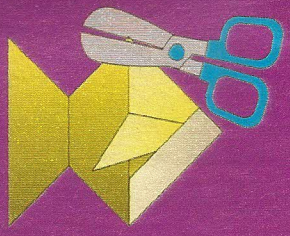
12 Faça um corte até o vinco nos dois lados.



13 Com cuidado, puxe o rabo para abri-lo.



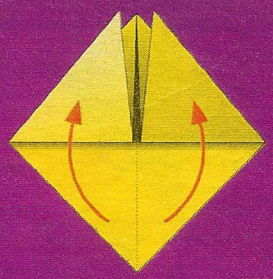
14 Desdobre o rabo para fora.



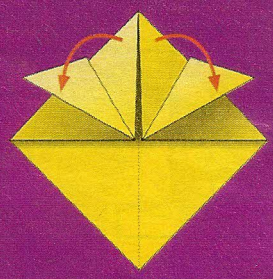
15 Faça um cortinho na ponta.

DA SORTE

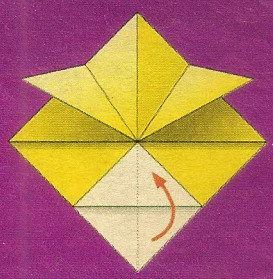
papel. Que tal montar um móbile só acompanhar o passo-a-passo.



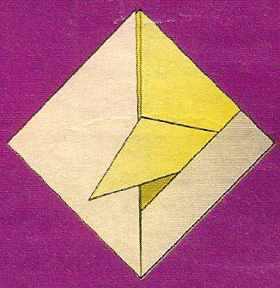
3 Vire as pontas para cima, como no desenho.



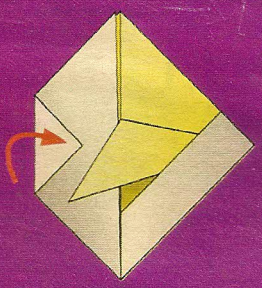
4 Dobre duas "asinhas" na parte superior.



5 Dobre a ponta da parte inferior para cima.



10 Vire a figura como mostra o desenho.

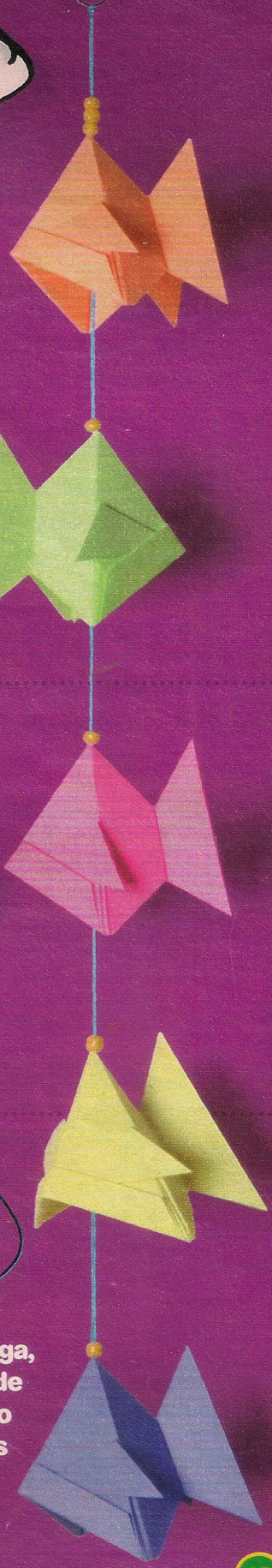


11 Dobre a ponta só para vincar.

MONTAGEM

1 Dê um nó na ponta do fio e passe um peixe por ele.

2 Passe uma miçanga, marque 1 palmo de distância, dê outro nó e coloque mais um peixe.



ESQUEMAS: FÁBIO FIGUEIREDO
ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO
FOTO: LEO FELTRAN

PASSATEMPO

LABIRINTO

Para chegar até o seu amigo, a garota tem de passar ora por um desenho que represente o Japão, ora por um que represente o Brasil, e assim por diante.

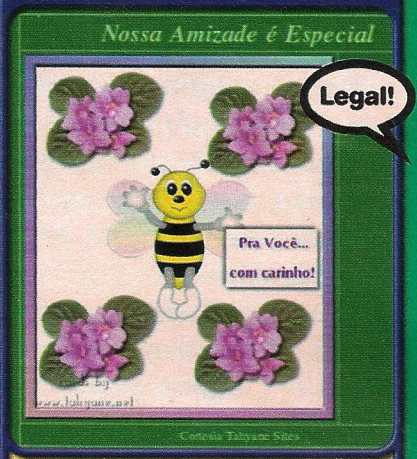
Resposta na página 42.

BIRY

REDE DE AMIGOS

Envie cartões virtuais para a turma em 20 de julho para comemorar o Dia da Amizade.

http://www.tahyane.net/cartao/tahyanecv1.html



Solte a imaginação e crie cartões diferentes para cada um de seus amigos. Selecione primeiro uma imagem e escolha o título, a cor e uma música. Depois é só escrever uma mensagem, conferir o resultado final e enviar.

http://br.greetings.yahoo.com/browse/Pensamentos_e_Desejos/Amizade/

O difícil aqui é escolher: são mais de 80 opções só no item Amizade. Veja qual combina mais com seus amigos e capriche no recado. Dá para escolher o formato, a letra e as cores.

ILUSTRAÇÃO: JEAN GALVÃO

http://www.pigpig.com/

Quer mandar cartões com desenhos bem fofinhos? Escolha entre imagens de Snoopy, Hello Kitty, Mickey e outros personagens muito legais. O site está em inglês, mas a navegação é bem simples: é só escolher a imagem e preencher os espaços.

http://standard.correiomagico.com/dia_amigo.asp

Há vários cartões animados com opções para os amigos de longa data e até para uma amizade intergaláctica. Você não precisa se cadastrar e pode ser avisado quando o seu cartão for lido.

Mais dicas

- http://voxcards.globo.com/
- www.toxxyn.net/cartoes/index.html
- www.bluemountain.com/category.pd?path=35078

ERA UMA VEZ

DE REPENTE,

Anoiteceu. Caio caiu. Escorregou, trombou com uma raiz exposta. Exibida, toda torta pra fora da terra. Furiosou. Explodiu xingos com sua voz fininha, quase em falsete. A raiz gargalhou. Impossível levar a sério a ameaça duma vozinha daquelas... Ridículo!

Caio enraivou mais. Resolveu tomar uma atitude. Balançou. Muitas idéias, difícil escolher a melhor. Pensou em arrancar a raiz. Sentiu dores fortes, quase insuportáveis.

Chateou com sua própria selvageria. Pensou em aprisionar a raiz cobrindo inteirinha com muita terra... Sentiu falta de ar, sufoco.

Chateou com sua falta de delicadeza. Pensou em trazer a mangueira ou regadores e molhar até afogar aquela terra mexida e metida. Sentiu tremores, bateção do queixo e dentes, frio imenso. Chateou com suas vontades afoguentas.

Caio devagar. Pensou, repensou. Raiventou ainda, mas sem querer matar mais ninguém. De nenhum jeito. Também sem querer passar recibo de otário, de engolidor de desaforos. Voz fininha não era grave. Grave era não entender como era chato ter uma voz aguda... Chateou com a dureza insensível da raiz e da terra.

Andou até a árvore. Uma figueira. Bonita, forte, grandona, enraizada. Uma árvore com história! Que já devia ter ouvido muitas histórias. Que devia saber das coisas, das pessoas, das vontades, dos sufocos, dos ridículos, dos jeitos pra resolver. Suspirou fundo.

Caio levantou o braço devagaríssimo. Acariciou a casca da figueira com a mão esquerda, depois com dedo por dedo. Igual com a mão direita. Alternou dedos de cada mão. Carinhos, cafunés, derretimentos, segredos soprados. Muitos assuntos, vários papos, um só pedido. Coração aberto na longa conversa com a árvore poderosa. Sem precisão de palavras. Certeza do seu entendimento.

Caio levantou quando o sol raiou. Voltou enxergando o caminho. Não tropeçou, não caiu. Saltitou apressado. Não resmungou. Cantarolou, assobiou. Corpo esperançoso. Coração aquecido.

Deitou e dormiu até tarde. Acordou, olhou no espelho. Procura vagarosa. Enxergou um desejado bigodinho aparecendo. Virando homem. Vibrou! Entrou no chuveiro. Debaixo da ducha, se examinou. Pêlos novos em lugares novos do seu corpo. Virando adolescente. Contentou.

Pediu pra mãe o seu café. Ouviu abismado sua voz grossa, sem falsete, fazendo o pedido. Não acreditou. Se beliscou. Repetiu várias vezes. Cada vez mais alto. A voz, cada vez mais firme, mais grossa, mais melodiosa. Explodiu de contenteza.

Caio pulou de felicidade. Apanhou e abraçou apertado seu gato favorito. O Cláudio. Acarinhou por muito tempo. Contou, pra ele, histórias longas com sua nova voz. De locutor de rádio. De cantor-anunciador-ator. Voz chamante, embalante, irresistível. Melodiosa. Cláudio adorou. Nunca

MÚSICA NA VOZ

que cansou. Só queria
e pedia mais e mais.
Caio saiu pro seu jardim.
Com Cláudio apertado
entre seus braços. Pruma
parada demorada no
seu canteiro de girassóis.
Amarelos e laranjas. Lindura
pura! Afofou a terra, regou,
cuidou, admirou.
Sentou, esticou
do lado das suas
flores girantes
e coloridas, belas
e musicais como a sua voz,
e contou histórias dos 1001
dias e 1001 noites, com sua
voz cheia de delícias.
Puro deleite!

Para Caio Fernando Abreu, que virou girassol.

Texto • FANNY ABRAMOVICH
Ilustração • BIRY

PASSATEMPO

ENIGMA

Siga as pistas e descubra quem é o juiz da partida e quais são os três jogadores de cada time.

- Evaldo e Joana jogam em times diferentes.
- Os jogadores de boné são adversários.
- Aqueles que usam verde são da mesma equipe.
- Cada time tem uma menina.
- O juiz é cabeludo.

CÉSAR CAVELAGNA

Resposta na página 42.

NO SITE

CAIA NA REDE!

Esta semana:

ROCK ANIMAL
Veja no Diário do Dr. Gemma as mais recentes descobertas arqueológicas pelo mundo.

BICHOS PARECIDOS
Brinque com eles no site!

A VIAGEM DE CHIHIRO
Clique em Fique Ligado e assista ao trailer dessa aventura fantástica!

DIA DO AMIGO
Que tal responder aos testes:
Como você se enturma?
Você conhece bem seu melhor amigo?
Confira também dicas de leitura sobre a amizade.

ORIGAMI
Na **Hora do Recreio/Arte**, veja como fazer gatinhos, cachorros, pingüins e outras dobraduras para criar móbiles bem coloridos.

e mais...

Piadas

Conte um conto

Horóscopo

Bichinho virtual

www.recreionline.com.br
O seu site!

PASSATEMPO

Cadê?

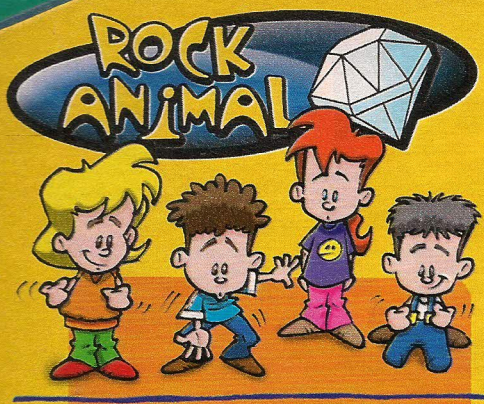
Este aquário espacial tem espécies de todos os planetas da galáxia e figuras em destaque para você procurar.

Resposta na página 42.
SANDER

UM BOM EXPLO
QUE ENXERGA

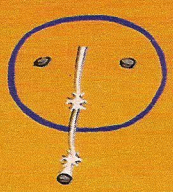
Prepare-se! A aventura apenas co

RADOR É AQUELE
SEMPRE ALÉM.
meçou. Vem aí o seu maior desafio.
WG PROPAGANDA
Patrocínio:
SUCRILHOS
Kellogg's
As embalagens
de SUCRILHOS Tradicional,
Banana e Chocolate
agora vêm com 21 cenários
ROCKANIMAL.
RECREIO
Toda quinta, nas bancas.



PEDRAS P

Fáceis de encontrar, as pedras viraram brinquedo para crianças de muitos povos antigos. Chame a turma e brinque com elas também!



ALVO CERTO

Você vai precisar de:

- giz
- pedras

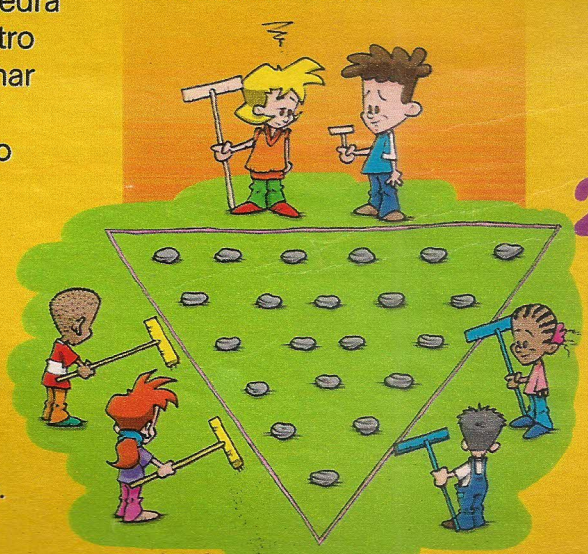
1. Dividam-se em duplas e desenhem um círculo de uns 15 centímetros de diâmetro no chão.
2. Tracem a linha de lançamento a dez passos do círculo. Sorteiem um participante que vai lançar sua pedra e tentar acertar dentro do círculo para ganhar dois pontos.
3. Depois seu parceiro lança uma pedra. Se acertar no círculo, ele ganha dois pontos. Se acertar na pedra do parceiro, marca três pontos. Vence a dupla que fizer 30 pontos primeiro.

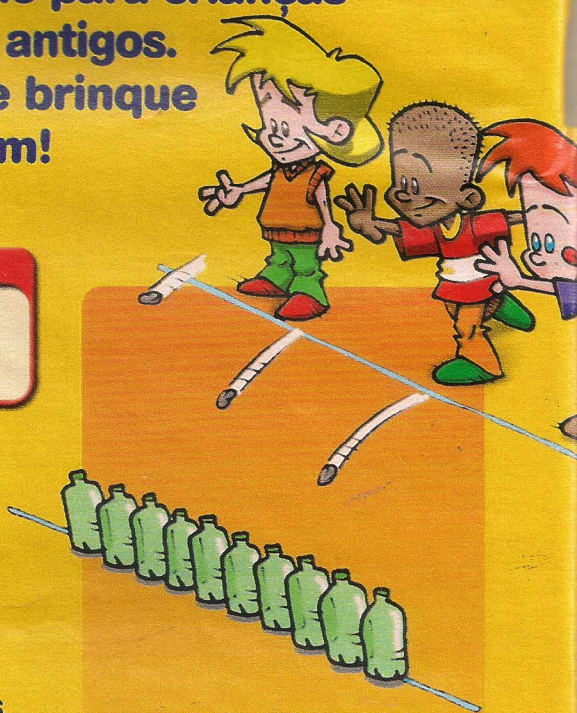
RAPA

Você vai precisar de:

- giz
- pedras
- rodos

1. Formem três equipes. Tracem no chão um triângulo grande, com todos os lados do mesmo tamanho. Coloquem no centro 21 pedras.
2. Cada equipe fica atrás de uma das linhas e todos tentam recolher com os rodos o maior número de pedras para o seu lado.
3. Vence a equipe que recolher mais.





BOLICHE DIFERENTE

Você vai precisar de:

- 10 garrafas de plástico
- pedras pequenas
- giz

1. Tracem com giz uma linha no chão e coloquem as garrafas sobre ela. Façam outra linha a 15 passos da primeira.
2. Cada jogador pega uma pedrinha. Todos ficam atrás da segunda linha e, um de cada vez, lançam sua pedra tentando acertar as garrafas. Após cinco rodadas, quem derrubar mais garrafas vence.

ARA BRINCAR

ALEXANDER

TESOURO DOS PIRATAS

Você vai precisar de:

- giz
- 7 pedras

1 Dividam a turma em quatro grupos iguais e sorteiem um líder. Desenhem no chão um quadrado grande com quadrados menores nos cantos. Coloquem as pedras dentro do quadrado maior, que será o navio. Os menores serão os baús dos piratas.

2 Cada grupo fica em um canto e os participantes escolhem um número. Todos os grupos devem ter uma pessoa com o número 1, outra com o 2 e assim por diante.

3 O líder chama um número, que pode ser o 2, por exemplo. Daí, o participante 2 de cada grupo corre, pega uma pedra e traz para o baú de sua equipe. Ele só pode pegar uma pedra de cada vez e não deve jogá-la.

4 Em seguida, ele volta para pegar outra pedra e leva para o baú. Quando acabarem as pedras do centro, os piratas podem roubar as do baú das outras equipes.

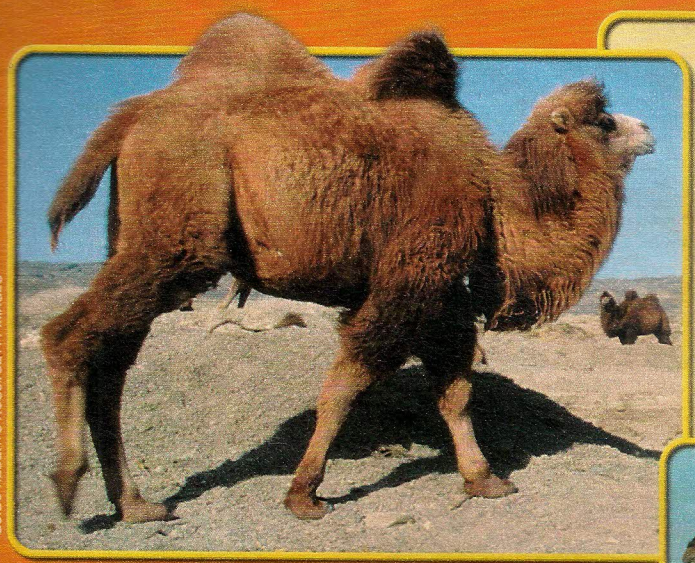
5 Quem juntar três pedras primeiro faz um ponto.

6 Depois as pedras são colocadas no centro novamente, o líder chama outro número e o jogo recomeça. Vence quem fizer mais pontos quando todos forem chamados.

CONSULTORIA:
ANTONIO CARLOS BANDOUK
(biólogo – WWW.BIOTEMAS.COM.BR).

QUAL É A

Você consegue saber quem é quem? Conheça melhor

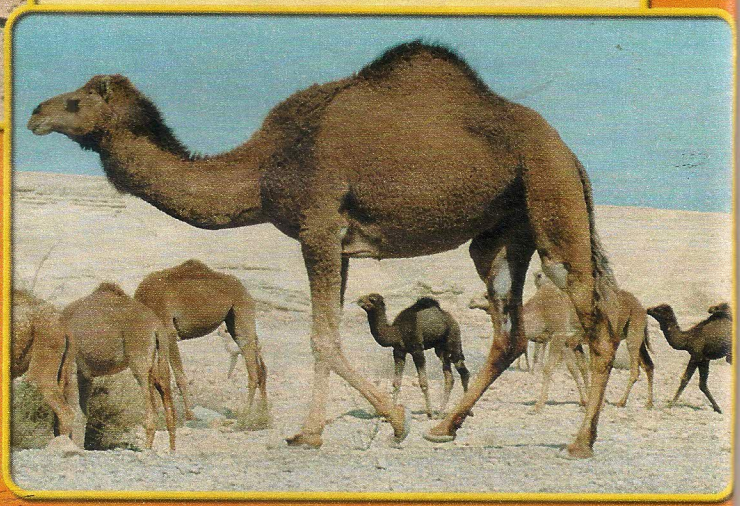


GUIDO ALBERTO ROSSI/GETTY IMAGES

CAMELO OU DROMEDÁRIO

Qual deles é o camelo e qual é o dromedário? A diferença está nas costas do bicho: o camelo tem duas corcovas e o dromedário, apenas uma.

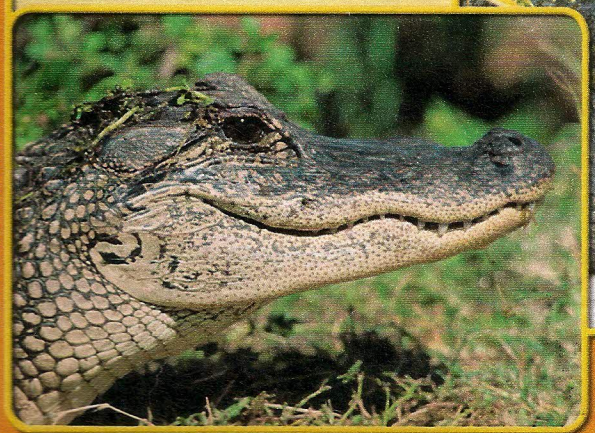
Essas duas espécies comem bastante e armazenam gordura na corcunda para garantir energia durante longas viagens pelo deserto. Com essa reserva podem passar vários dias sem comer.



JONATHAN AND ANGELA/GETTY IMAGES

CROCODILO OU JACARÉ

Crocodilos e jacarés são do mesmo grupo, mas não da mesma família. Para diferenciá-los, repare no formato da cabeça. A dos crocodilos é mais alongada do que a dos jacarés, que têm o focinho mais largo. Os dentes também dão uma dica. Quando os crocodilos fecham a boca, alguns dentes ficam para fora. Já os jacarés não mostram os dentes quando estão de boca fechada.



FOTOS: CORBIS/STOCK PHOTOS

DIFERENÇA?

estes bichos bem parecidos.

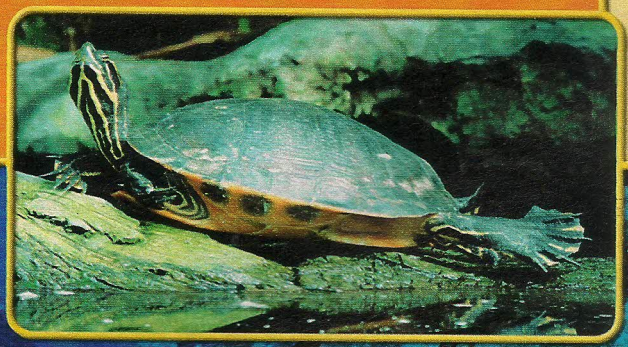
BORBOLETA OU MARIPOSA

Em geral as mariposas são menos vistosas do que as borboletas e têm hábitos noturnos, enquanto as primas borboletas preferem o dia.

Além disso, as mariposas costumam ter o corpo mais robusto e antenas cabeludas, diferentes das antenas com bolinha na ponta das borboletas. A forma de pousar também muda: as borboletas descansam com as asas juntas na vertical e as mariposas as deixam abertas na horizontal.

TARTARUGA, CÁGADO OU JABUTI

Normalmente chamamos de tartarugas todos os bichos que têm casco e fazem parte do grupo dos quelônios. Mas os que vivem na água doce e têm membranas entre os dedos também são conhecidos como cágados. Já os terrestres, com dedos curtos, recebem o nome de jabutis. E há ainda os que vivem no mar, chamados de tartarugas marinhas, que têm patas com formato de nadadeira.



MIKE SEVERNS/GETTY IMAGES

JONATHAN SCOTT/GETTY IMAGES

PINGÜIM OU ALCA

Só existem pingüins no hemisfério sul, mas também há aves nas terras geladas do norte. E algumas até bem parecidas com eles. É o caso da alca, uma habitante típica do Ártico que, por ter uma plumagem branca e preta, pode confundir os mais distraídos. Na verdade, o pingüim e a alca não pertencem nem à mesma família. Além de viverem longe um do outro, só a alca é capaz de voar, já que as asas dos pingüins são adaptadas para funcionar como nadadeiras.

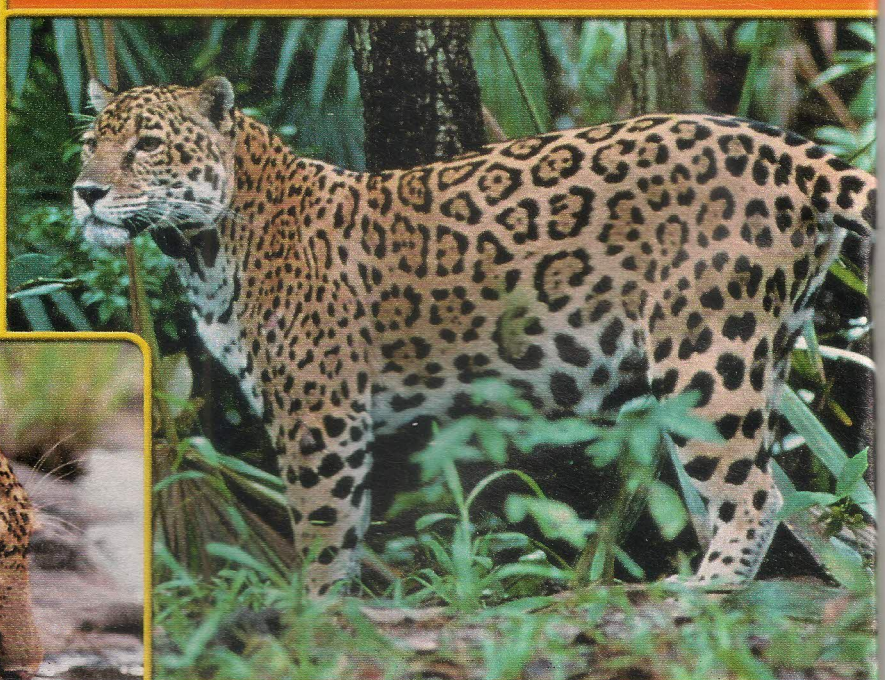
FOTOS: CORBIS/STOCK PHOTOS

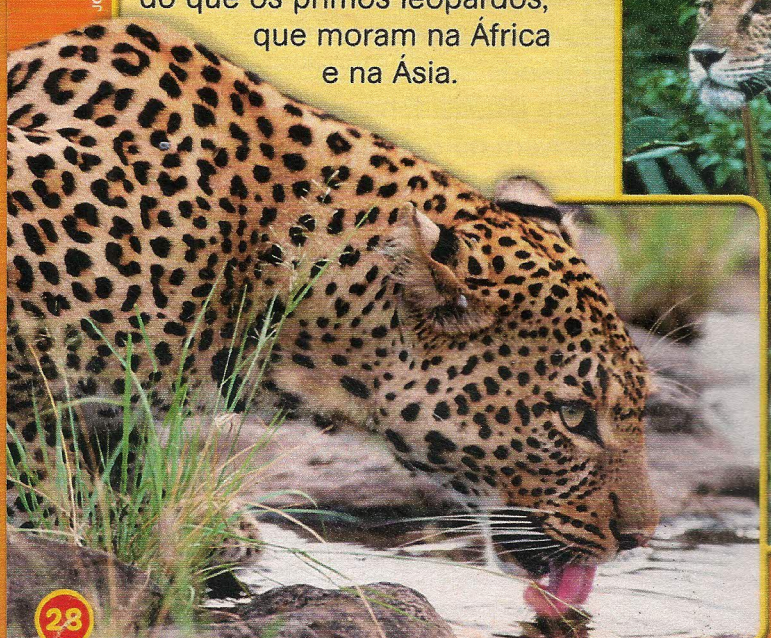
ONÇA OU LEOPARDO

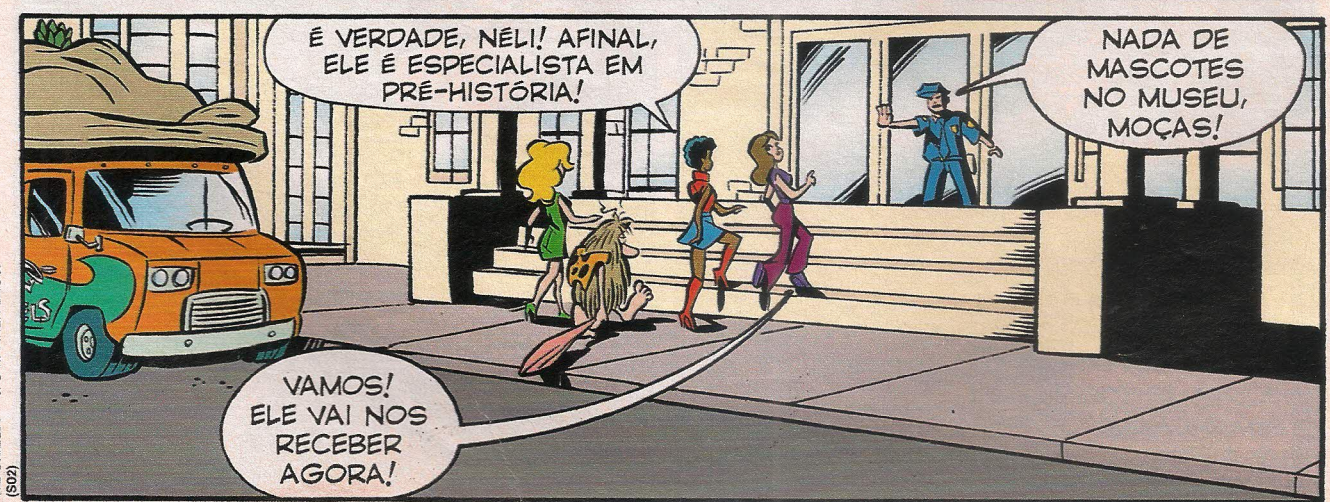
Antes de dizer que esses gatões fazem parte da mesma espécie, preste atenção nas pintas espalhadas pelo corpo. Nas onças, a maioria das pintas lembra um anel com um ou mais pontos no centro. Já nos leopardos esses círculos não costumam ter bolinhas no meio.

Aqui no Brasil só existem onças, que vivem também em outras áreas das Américas: do sul dos Estados Unidos até a Argentina. Elas são maiores do que os primos leopardos, que moram na África e na Ásia.

JONATHAN AND ANGELA/GETTY IMAGES







© CAPTAIN CAVEMAN AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © 2003 HANNA-BARBERA. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS. (S02)

MASCOTE? O CAVERNA É UM HERÓI!
BLBLBL!
PODE DEIXAR, GUARDA! VAMOS ATÉ MEU ESCRITÓRIO, PESSOAL!

EU SOU A SABINA!
EU, A GILDA.
E EU SOU A NÉLI, DA AGÊNCIA DE INVESTIGAÇÕES PANTERINHAS! ESSE É O CAPITÃO CAVERNA!
UGA! TUDO EM CIMA?
O QUE POSSO FAZER POR VOCÊS?

ISTO QUEBRAR!
EM NOSSO ÚLTIMO CASO, QUANDO O CAPITÃO CAVERNA IA PRENDER O VILÃO...

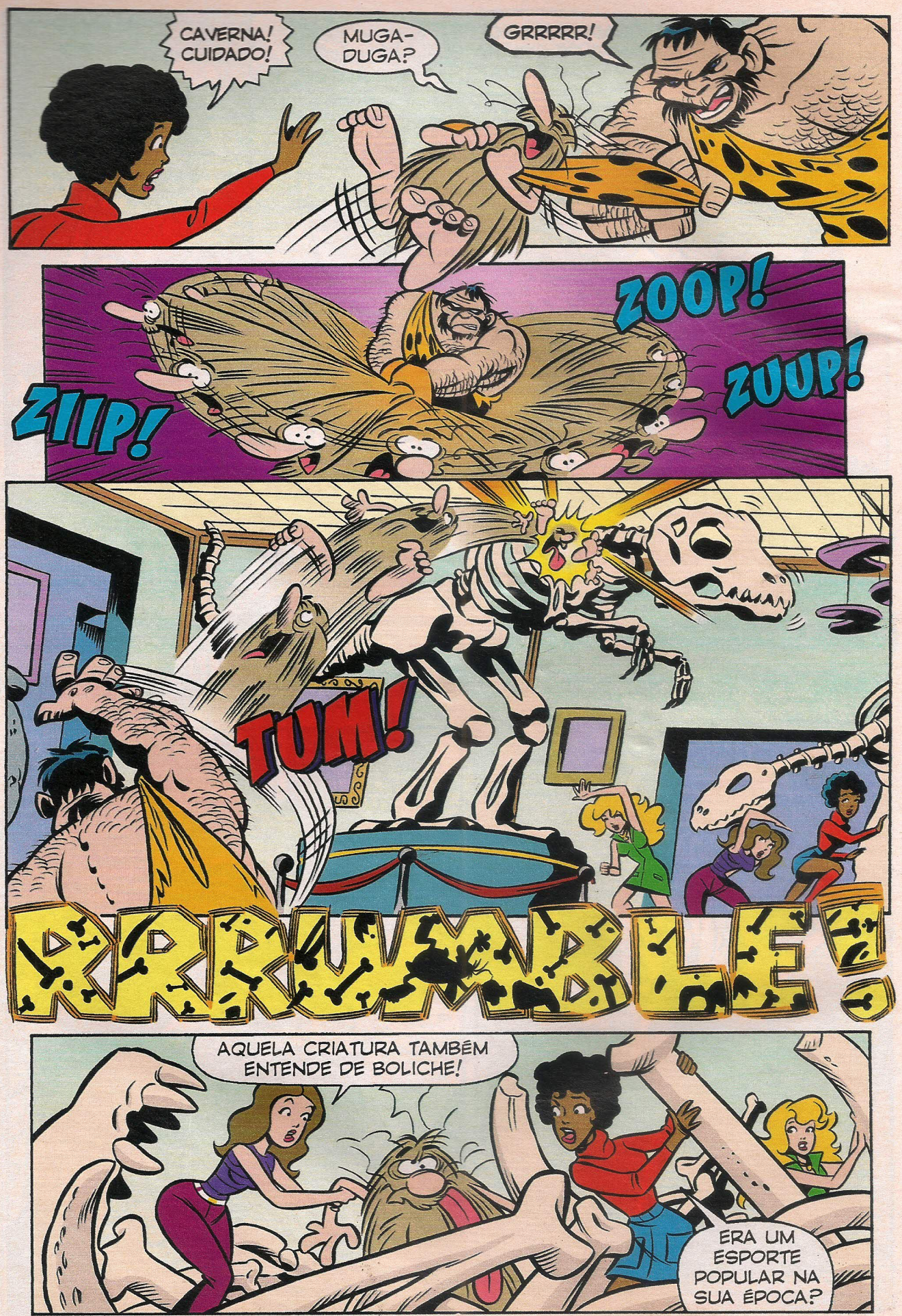
CAPITÃO CAVERNA!
"...ELE APONTOU SUA CLAVA, QUE É CHEIA DE EQUIPAMENTOS BEM BACANAS!"

UÉ?!
"MAS A ÚNICA COISA QUE SAIU DELA FOI UM RUÍDO ESQUISITO!"
SPRÓING!

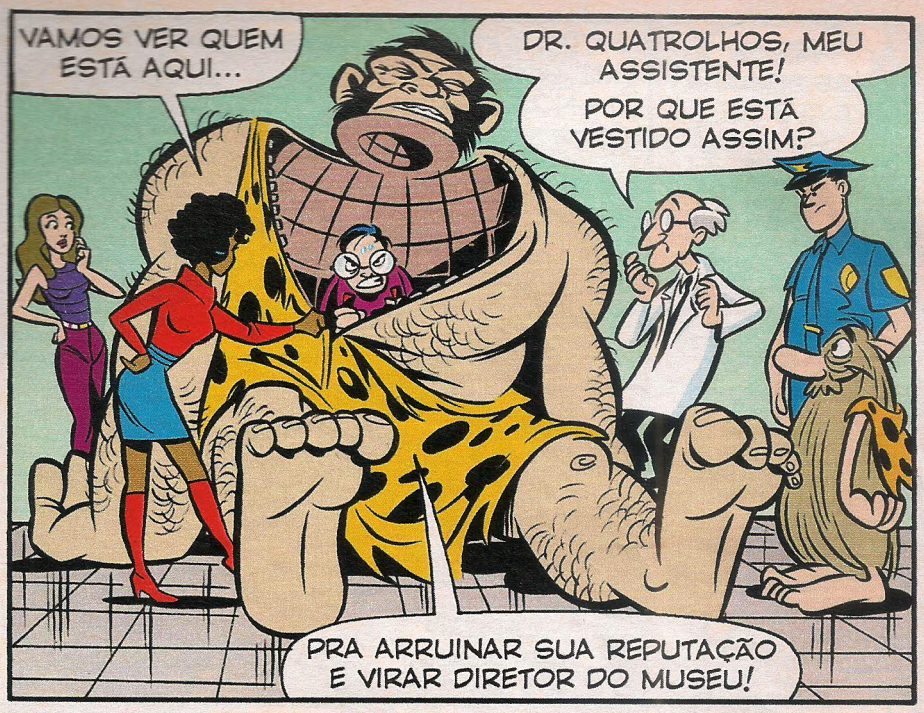
E AGORA ELE NÃO CONSEGUE NEM VOAR!
O SENHOR PODE EXAMINAR A CLAVA, PROF. CALVUS?
MAS É CLARO, MENINAS!
QUE EMOÇÃO! VOCÊ É O PRIMEIRO CAVERNÍCOLA QUE EU CONHEÇO... SEM CONTAR O FANTASMA!
FANTASMA?
ISSO MESMO! É UMA ASSOMBRAÇÃO PRIMITIVA QUE ATERRORIZA O MUSEU!
GRAUUR!
HUUMPF!
O QUE FOI ISSO?
VEJAM! PARECE MESMO UM FANTASMA!
SOCORRO! E-ELE VOLTOU!
TÁ SUMINDO!
TENHO CERTEZA DE QUE VAMOS ACHAR O GRANDALHÃO DE NOVO!

CHEGAMOS À SEÇÃO PRÉ-HISTÓRICA! ESTÁ SE SENTINDO EM CASA, CAVERNINHA?
QUE TAL PROCURAR O FANTASMA ENQUANTO O PROFESSOR CONSERTA A CLAVA?
ARGH! BEDROCK!
OLHEM SÓ ESTA ESTÁTUA! PARECE O FANTASMA!
GLUP! É ELE!
AH! VOCÊ NOTOU?
SER TRABALHO PRO...
...CAPITÃO CAVEEERNA!
HÃ?
PARE! VOCÊ ESTÁ SEM A SUA...
CLAVA!
BA!

UGA! NÃO... BUGA! NÃO...
CAPITÃO! NÃO TEM NADA DE ÚTIL NA SUA CABELEIRA?
FAÇA ALGO! RÁPIDO!
GRAUR!
AHÃ!
CAPITÃO CAVEEERNA!
GRUNF!
BUUMP!
STRIKE!!
PAFT!
VOCÊ ACABOU COM ELE! VALEU!
VAMOS VER ESSE "FANTASMA" DE PERTO!


CAVERNA! CUIDADO!
MUGA-DUGA?
GRRRRR!
ZOOP!
ZUUP!
ZIIP!
TUM!
RRRUMBLE!
AQUELA CRIATURA TAMBÉM ENTENDE DE BOLICHE!
ERA UM ESPORTE POPULAR NA SUA ÉPOCA?

CADÊ ELE?
NÃO DEVE TER IDO MUITO LONGE!
VAMOS NOS SEPARAR E CHECAR!
UFA!
PENSANDO MELHOR, VAMOS NOS UNIR!
SOCORRO!
CAPITÃO CAVEEERNA!
BLOCH!
UFS!
VOCÊ É UM OSSO DURO DE ROER, CAPITÃO!
PARABÉNS! PÔS O INIMIGO PRA DORMIR!
SER HERÓI DAR FOME! ACEITAR?
NÃO! ESTAMOS DE DIETA!
FAZER O QUÊ...


VAMOS VER QUEM ESTÁ AQUI...
DR. QUATROLHOS, MEU ASSISTENTE!
POR QUE ESTÁ VESTIDO ASSIM?
PRA ARRUINAR SUA REPUTAÇÃO E VIRAR DIRETOR DO MUSEU!

QUE TIPO DE CIENTISTA SE DEIXA ENGANAR POR FANTASIAS E IMAGENS PROJETADAS? EU MEREÇO SER CHEFE!
E SERIA... SE ESSE NEANDERTAL NÃO TIVESSE SE METIDO!

ERROU, DOUTOR! O CAPITÃO NÃO É UM NEANDERTAL. ELE É UM CRO-MAGNON!
RESOLVEMOS O MISTÉRIO! MAS E A CLAVA DO CAVERNA?
MIM? CRO... O QUÊ?

ESTÁ PRONTA!
FOI SÓ TIRAR ESTA BOLA DE PÊLOS DAÍ DE DENTRO!

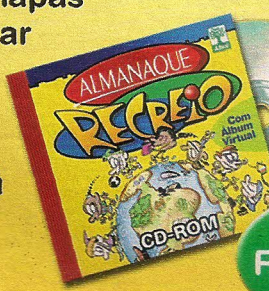
ONDE VOCÊ DESCOLOU ESSA CLAVA, AMIGÃO? QUERO UMA IGUAL!
SER SEGREDO!
A CIÊNCIA NÃO ESTÁ PREPARADA PRA CONHECER ESSE SEGREDO, PROFESSOR!
FIM

ALMANAQUE RECREIO

Faça sua pesquisa escolar brincando!

EDITORA Abril

Chegou **Almanaque Recreio** para você fazer suas lições e trabalhos da escola. É superfácil de consultar! Nele você encontra informações sobre diversos assuntos: **geografia, cultura popular, natureza, população, cidadania, religião, meio ambiente, astronomia e artes**. Você ainda leva um **CD-ROM** com todos os textos, mapas e bandeiras para consultar, copiar e imprimir. E o mais legal: o CD-ROM vem com um **Álbum de Figurinhas Virtual**. Para preenchê-lo você precisará responder a perguntas de conhecimentos gerais. Assim você aprende e se diverte ao mesmo tempo!



LIVRO + CD-ROM com álbum de figurinhas virtual

Só R$ 24,90

Já nas bancas!

WG PROPAGANDA

Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Piadinhas

O que bate em mim, em você e em todo mundo?
O coração.

Vítor Toshio, 8 anos
São Paulo – SP

Qual é o cúmulo do patriotismo?
Bater continência para o cabo da vassoura.

Ygor Yansz, 11 anos
Goiânia – GO

Qual é o nome da pessoa que mais bebe água no mundo?
O Otávio.
É só ler o que está escrito no caminhão-pipa: "água pro Otávio" (água potável).

Marina Valim de Souza
Niterói – RJ

O Robson ligou para o Caio:
— Alô? Gostaria de falar com o Caio.
— É o próprio.
— E aí, Próprio, tudo bem? Chama o Caio pra mim, por favor.

Lucas Ribeiro Reis
Brasília – DF

Qual é a comida predileta do escritor?
A sopa de letrinhas.

Elton Erdmann Kraisch
Joinville – SC

Qual o cúmulo do egoísmo?
Não vou contar para ninguém.

Carla Tatiane
Olinda – PE

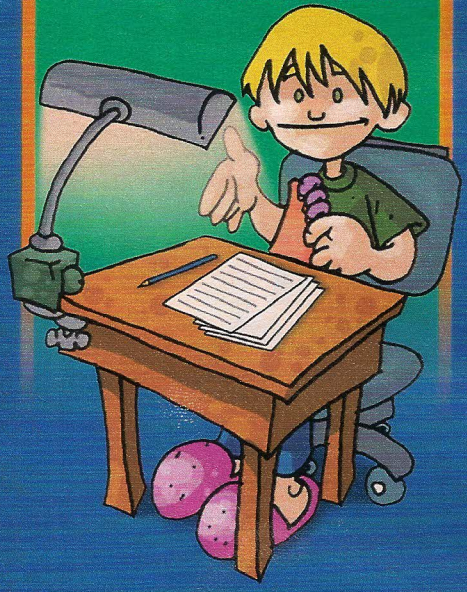
O que um olho disse para o outro?
Não me olhe assim!

Marcela Silva
Santana de Parnaíba – SP

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

48ET
Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Editorial Adjunto: Laurentino Gomes
Diretora de Projetos: Ruth de Aquino
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora de Publicidade Corporativa: Thais Chede Soares B. Barreto

RECREIO

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Repórteres: Luciana Zenti e Mariana Weber
Editora de Arte: Priscila Afonso
Designers: Alice Fares Ferreira, Marcio Caparica e Sandra Crivellaro
Preparadores Digitais: Dinei Balieiro e Emerson Cestaroli
Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira e Karin Bernardo
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Andrea Naliato (designer) e Eduardo Peracio (revisão)

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Depto. de Documentação: Susana Camargo **Abril Press:** Rosi Pereira **PUBLICIDADE Diretor de Publicidade:** Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivo de Contas:** Fábio Santos **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **PROCESSOS Diretor:** Gilson Del Carlo **Coordenador de Projetos:** Roberto Faccio **ABRIL EDUCAÇÃO Diretor:** Eliseu Urban **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233 - 26º andar - cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº-250, loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3388-4166, fax: (51) 3332-2477 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo **Casa e Família:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 175, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional.
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC | CIPP | ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Maurizio Mauro, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

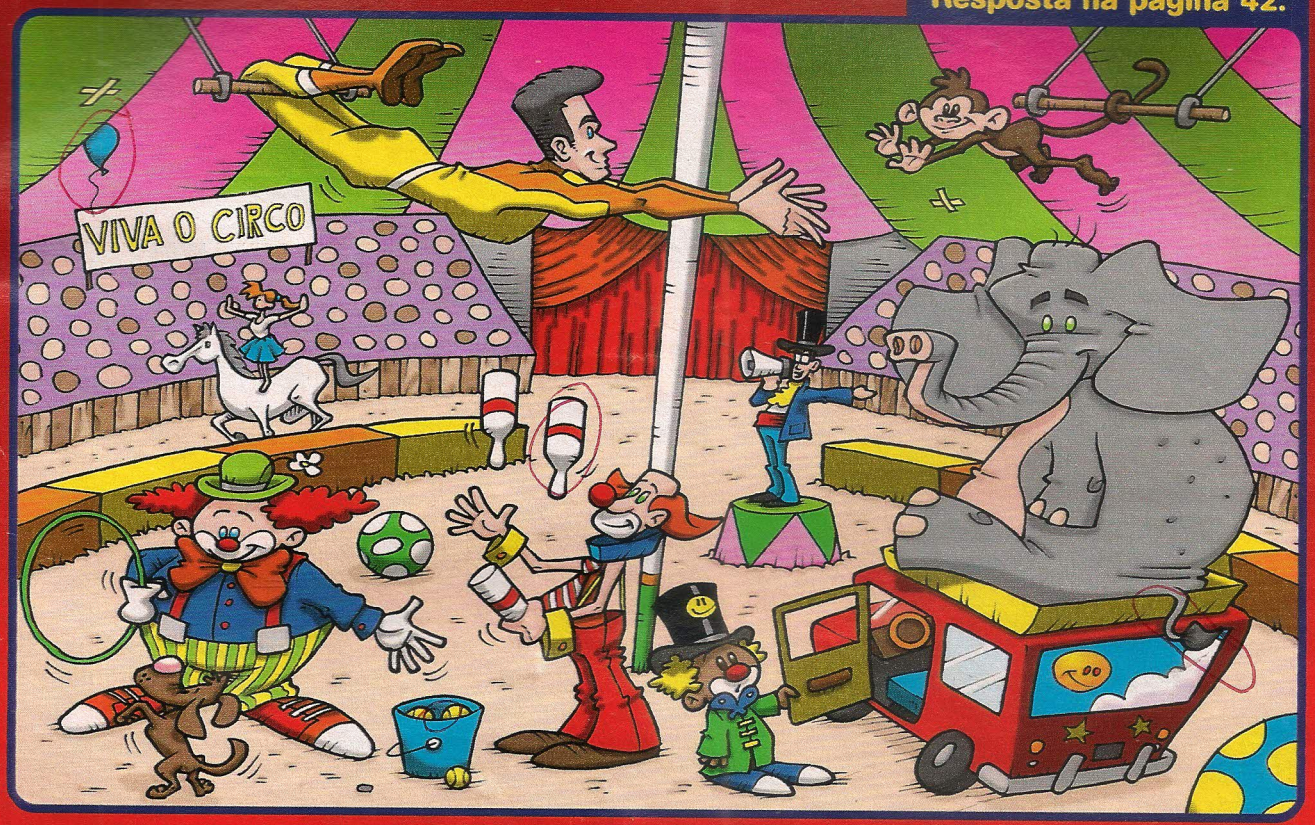
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

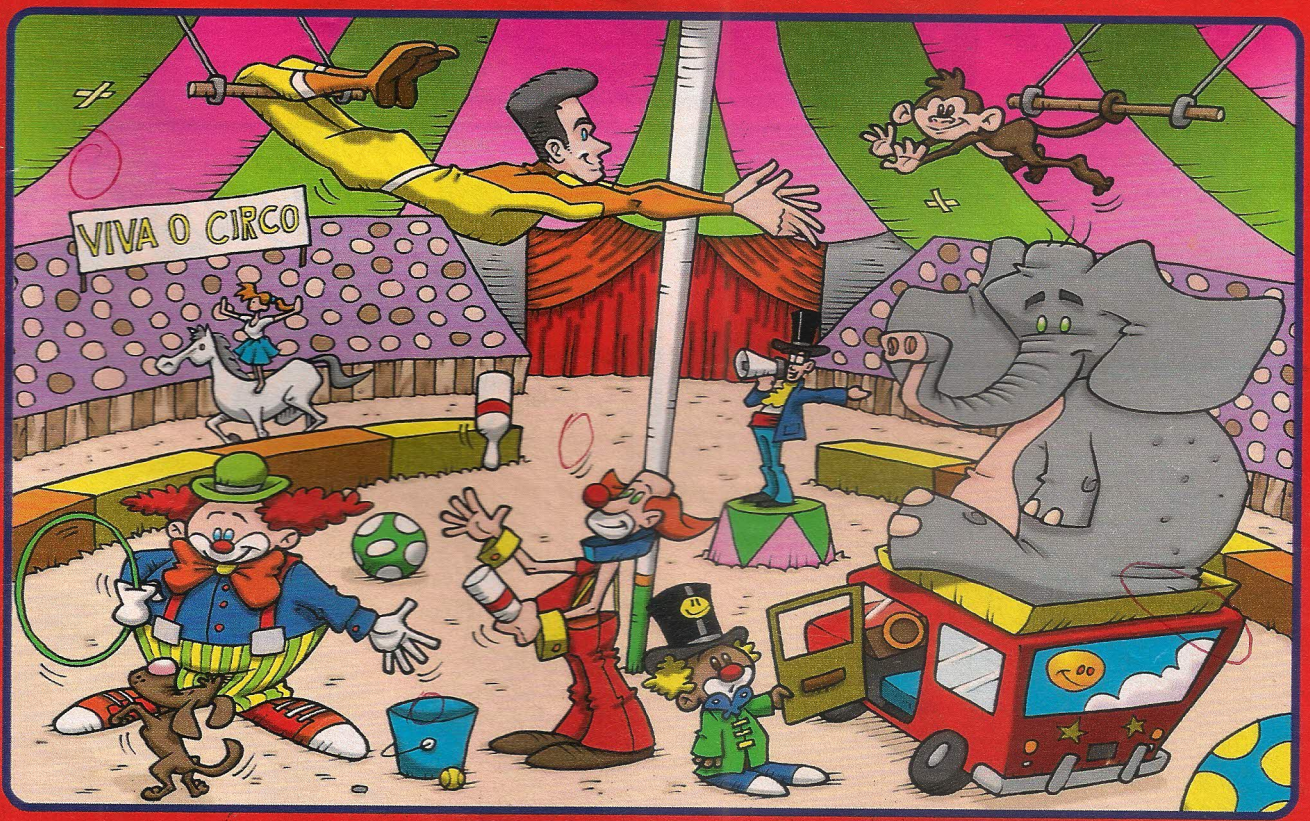
www.abril.com.br

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.





ALEXANDER

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Esta é a Ana Paula, de 11 anos, com a pequena Meg.
CAMPINAS – SP

O Cleber Vieira Júnior, de 13 anos, adora desenhar.
SÃO PAULO – SP

Olá! Queria pedir matérias sobre futebol e Fórmula 1.
BRUNO LUCAS, 12 ANOS
STO. ANTÔNIO DA POSSE – SP

Eu acho que a RECREIO deveria ter um programa na TV!
EDIMAR JÚNIOR
ICÓ – CE

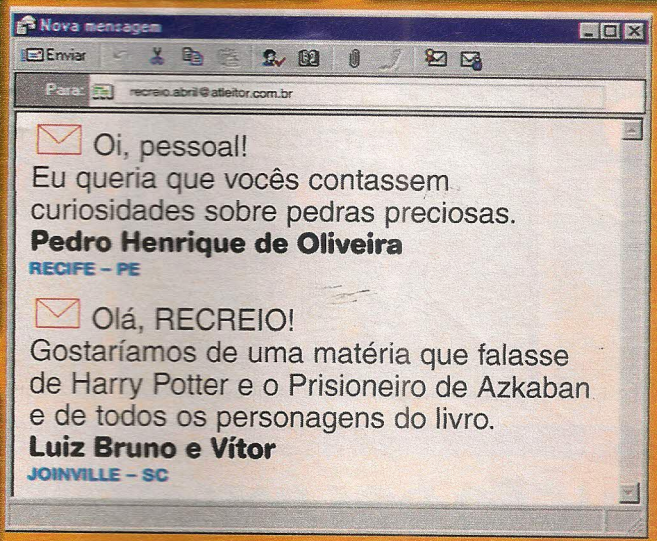
O Rafael Alves de Jesus é fã do Scooby.
PRES. JÂNIO QUADROS – BA

O Henrique Braz caprichou na pintura das pedras ensinada na seção ROCKANIMAL.
CABO FRIO – RJ

O *Cadê?* é o passatempo predileto da Fernanda Ribeiro.
SÃO CAETANO DO SUL – SP

O palhaço foi feito pelo Luís Antônio Portella, de 9 anos.
RECIFE – PE

O Lucas Oliveira, de 7 anos, diz que é louco pela RECREIO!
SÃO PAULO – SP



Oi, pessoal!
Eu queria que vocês contassem curiosidades sobre pedras preciosas.
Pedro Henrique de Oliveira
RECIFE – PE

Olá, RECREIO!
Gostaríamos de uma matéria que falasse de Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban e de todos os personagens do livro.
Luiz Bruno e Vítor
JOINVILLE – SC

Achei muito legal a história dos Jovens Arqueólogos da coleção ROCKANIMAL. Vocês deveriam falar mais sobre expedições e Egito.
ANDREY MELLO
VÁRZEA GRANDE – RS

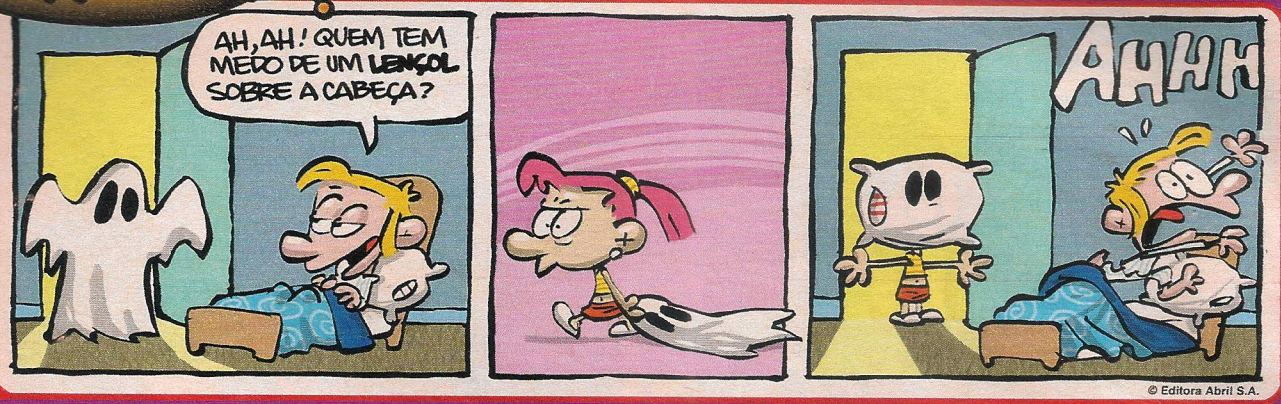
A Luíza Lopes Balau, de 9 anos, não perde nenhuma RECREIO.
PORTO VELHO – RO

Pessoal! Coloquem mais *Fazendo Arte* e origami na revista.
ISABELA CARNEIRO
RIO DE JANEIRO – RJ

O Vitor de Queiroz Martins desenhou o Pedro.
NOVA FRIBURGO – RJ

tirinhas?!

Animatiras



© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Bichos

© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por Fred Wagner

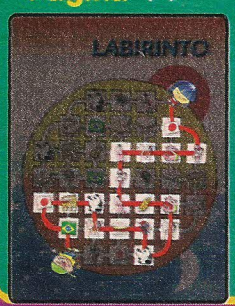
Aumiau

© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por Patrick MacDonnel

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 14



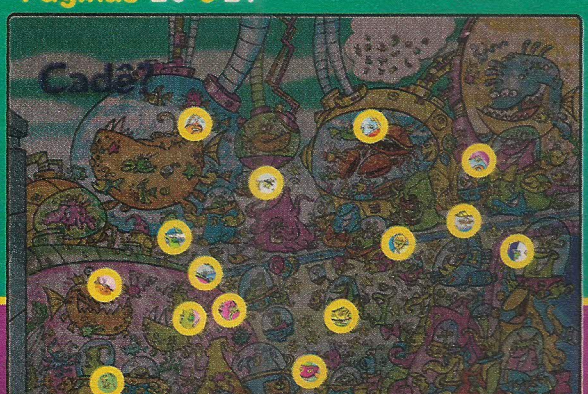
Página 18

JUIZ:
- Geraldo

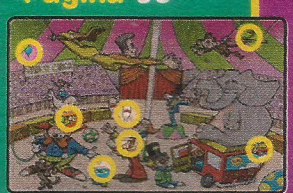
TIME 1:
- Evaldo
- Jussara
- Eugênio

TIME 2:
- Joana
- Clécio
- Gilson

Páginas 20 e 21



Página 39



Só falta você !

Certificado de Autorização CAIXA nº 6-0077/2003

BRAVE COMUNICAÇÃO

PROMOÇÃO

Moppy pinta com diversão

Aproveite já!

Leve um produto infantil ou infanto-juvenil da Promoção e participe dos super sorteios:

Concorra quantas vezes quiser até 09/março/2004.

3 passeios aos melhores parques

60 kits Moppy *

Você encontra em todos os revendedores Lepper do Brasil.

Moppy é o mascote da Lepper que vai fazer parte da sua vida.

Jogo de Cama e Colcha Matelassé

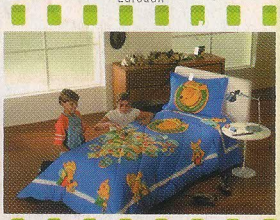
Jogo de Banho e Roupão

Lepper®
Cama, mesa e banho

:: www.lepper.com.br ::

Jogo de Cama

Edredon



* 1 mochila + 1 boné + 1 roupão felpudo + 1 toalha de rosto + 1 toalha de banho + 1 pijama da Coleção Moppy.

TrakiGames
Nº306 - ARGOLAS

GIOVANNI.FCB

Trakigames Argolas melhora a sua pontaria e é uma ótima desculpa para comer Trakinas. Para isso, basta pegar aquelas argolas esquisitas que a sua irmã usa no pulso. Coloque alguns Trakinas na mesa e jogue as argolas neles. Se você acertar, come. Se passar perto, também come. Se a sua irmã aparecer gritando pelas argolas, aí é melhor correr mesmo.

Acesse www.biscoitostrakinas.com.br e divirta-se.